

Pengaruh Pembelajaran *Hybrid Learning* Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP

Sartika Dewi Mariani¹⁾, Dian Ayu Larasati²⁾, Dr. Sukma Perdana Prasetya³⁾, Agung Stiawan⁴⁾
1, 2, 3, 4) S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Pembelajaran *hybrid learning* yang diterapkan pada sistem pembelajara masa pandemi Covid-19 menjadikan minat belajar siswa menurun. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang optimal. Perlunya penggunaan media dengan menggunakan metode games agar menumbuhkan minat belajar siswa kembali. Sehingga hasil belajar kembali optimal. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *hybrid learning* menggunakan Baamboozle terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa SMP Negeri 25 Surabaya pada materi IPS masa penjajahan Belanda. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest-Design*. Lokasi penelitian berada di SMP Negeri 25 Surabaya. Siswa kelas VIII merupakan populasi penelitian dan sampel penelitian yang diambil adalah kelas VIII-H yang sebanyak 34 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes soal pretest-posttest, angket minat belajar, dan lembar observasi. Teknik analisis dalam penelitian menggunakan uji normalitas, uji homegenitas, uji hipotesis, skor angket minat belajar, hasil lembar observasi. Adapun instrumen penelitian yang digunakan telah diuji validitas oleh para ahli dan uji validitas soal. Hasil penelitian yaitu (1) Hasil nilai pretest memperoleh nilai rata-ratanya sebesar 66,32. Sedangkan nilai rata-rata posttest yang diperoleh sebesar 85,15; (2) Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji Paired Sample Test menghasilkan nilai Sig. sebesar $0.000 < 0.05$, yang menunjukkan ditolaknya H_0 dan diterimanya H_1 ; (3) Nilai *N-Gain* meperoleh nilai rata-rata sebesar 0.56 yang termasuk dalam kategori "Sedang"; (4) Hasil angket minat belajar mengasilkan nilai persentase sebesar 62% dengan kategori "Sangat Tinggi" yang sejumlah 21 siswa dan sebesar 38% dengan kategori "Tinggi" yang sejumlah 13 siswa.

Kata Kunci: media Baamboozle, hasil belajar, minat belajar.

Abstract

*Hybrid learning applied to the learning system during the Covid-19 pandemic has made students' interest in learning decrease. This has an impact on optimal student learning outcomes. The need to use media by using the method of games in order to foster students' interest in learning again. So that learning outcomes are optimal again. The purpose of this research is to determine the influence of hybrid learning using Baamboozle on the learning outcomes and learning interests of students of SMP Negeri 25 Surabaya on social studies materials during the Dutch colonial period. This research is an experimental research with a Pre-Experimental Design design in the form of One-Group Pretest-Posttest-Design. The location of this study was SMP Negeri 25 Surabaya. Class VIII is the research population and the sample of research taken was class VIII-H which was 34 students. The data collection technique uses pretest-posttest question tests, learning interest questionnaires, and observation sheets. The analysis technique in the study used a normality test, homogeneity test, hypothesis test, learning interest questionnaire score, and observation sheet results. The research instruments used have been tested for validity by experts and tested the validity of the questions. The results of the study were (1) The results of the pretest value obtained an average score of 66.32. While the average posttest value obtained was 85.15; (2) The results of the hypothesis test using the Paired Sample Test result in a Sig value. of $0.000 < 0.05$, which indicates the rejection of H_0 and the acceptance of H_1 ; (3) The *N-Gain* value has an average value of 0.56 which is included in the "Medium" category; (4) The results of the learning interest questionnaire produced a percentage score of 62% with the "Very High" category of 21 students and 38% with the "High" category of 13 students.*

Keywords: Baamboozle media, learning outcomes, interest in learning.

How to Cite: Mariani,S D. Dkk (2022). Pengaruh Pembelajaran *Hybrid Learning* Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa SMP. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 2 (2): halaman 206 – 216

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang terstruktur dan tersusun untuk meningkatkan potensi siswa. Upaya pengembangan potensi pribadi siswa tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 merupakan upaya untuk menumbuhkan suasana kondisi dan proses pembelajaran yang mendukung. Dengan demikian, pentingnya peran pendidikan dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia. Terutama mutu pribadi siswa yang merupakan sebagai generasi penerus bangsa. Melalui pendidikan, siswa berkesempatan menggali potensi yang ada dalam dirinya. Dibalik kualitas pribadi siswa tentunya ada peran guru yang andil dalam perkembangan peserta didik. Peran guru sebagai pembimbing peserta didik memiliki kuasa penuh atas proses pembelajaran di dalam kelas. Namun sayangnya, pembelajaran saat ini tidak seluas pembelajaran sebelumnya.

Dipenghujung tahun 2019 muncul wabah penyakit karena virus mematikan yaitu virus Covid-19 di Wuhan, China. Pada tahun 2020 bertepatan bulan Maret, virus ini mulai menyebar ke Indonesia dan menewaskan banyak orang. Bahayanya virus ini membuat pemerintah mengeluarkan kebijakan bahwa semua aktivitas dilakukan di dalam rumah. Kebijakan tersebut dilaksanakan secara menyeluruh tak terkecuali terhadap pendidikan. Pada Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020, memperjelas kondisi pembelajaran yang dilaksanakan di tengah wabah virus Covid-19. Surat edaran tersebut berisi tentang peraturan melaksanakan pembelajaran di masa pandemi. Dalam surat edaran menyatakan pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh dari rumah melalui pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran dalam jaringan dimana pembelajaran ini membutuhkan akses jaringan internet untuk saling terhubung antara guru dan siswa. Pembelajaran daring membutuhkan platform-platform sebagai media pembelajaran. Platform-platform yang digunakan pada sekolah selama pembelajaran daring yakni Whatsapp, Zoom, Google Meet, dan Microsoft Teams.

Memasuki awal tahun ajaran baru pada tahun 2021-2022, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan dan Menteri dalam Negeri RI membuat keputusan bersama tentang tata cara melaksanakan pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Keputusan tersebut menyatakan diperbolehkannya pembelajaran tatap muka secara terbatas dengan menggunakan sistem *hybrid learning* atau melanjutkan pembelajaran secara daring (jarak jauh). Kabar gembira ini disambut baik oleh pihak sekolah, sehingga hal-hal yang perlu dipersiapkan ketika menyelenggarakan pembelajaran tatap muka secara terbatas juga diperhatikan. Namun, keputusan tersebut tidak menjadikan sekolah bisa menyelenggarakan pembelajaran tatap muka secara seratus persen. Hal ini akan menimbulkan kerumunan yang jelas betul dilarang oleh pemerintahan. Dengan demikian pembelajaran bisa secara daring ataupun *hybrid learning*. *Hybrid Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan menggunakan sistem penggabungan pembelajaran online dengan pembelajaran tatap muka. Jadi dapat diartikan bahwasanya sebagian siswa berada dikelas melaksanakan pembelajaran tatap muka dan sebagian siswa tetap berada di platform online untuk melaksanakan pembelajaran secara online.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang dipelajari di tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah menengah Pertama (SMP). Mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran terpadu yang merupakan paduan ilmu sosial lainnya seperti Geografi, Sosiologi, Ekonomi, dan

Sejarah. Berbeda ditingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) mata pelajaran IPS menjadi monodisplin ilmu sehingga mulai dipelajari masing-masing secara mendalam. Mata pelajaran IPS merupakan kajian dari suatu perkara, realitas, pandangan, dan abstraksi yang berhubungan dengan isu sosial (Endayani, 2018). Memiliki wawasan tentang ilmu-ilmu sosial serta dapat mengintegrasikan dalam kehidupan sosial merupakan harapan kepada peserta didik dengan mempelajari mata pelajaran IPS terpadu (Syaharuddin & Mutiani, 2020). Sedangkan tujuan pembelajaran IPS yaitu siswa dapat menyadari potensinya dengan peka terhadap isu-isu sosial yang muncul, berpikir positif untuk memperbaiki kesenjangan yang tumbuh, dan memutuskan kebijakan untuk menangani masalah yang terjadi setiap harinya baik untuk diri sendiri maupun untuk masyarakat (Astawa dalam Endayani 2018).

Hasil belajar yang optimal tentunya memerlukan integritas dari berbagai faktor dalam maupun faktor luar individu siswa (Utami & Gafur, 2015). Hasil akan diperoleh siswa setelah melakukan proses belajar dengan guru atau melalui sumber belajar. Hasil belajar yang diperoleh berwujud perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Hasil belajar mencakup pola tindakan, nilai, pemahaman, sikap, apresiasi dan keterampilan (Suprijono, 2019). Hasil belajar dapat dimaksimalkan dengan cara menumbuhkan minat belajar siswa.

Menurut Syah dalam (Budiwibowo, 2016), minat adalah suatu rasa cenderung, gairah, atau hasrat terhadap sesuatu. Minat belajar muncul dimulai dari rasa ketertarikan siswa untuk belajar tanpa dipaksa oleh siapapun (Feriady, Harnanik, & Sunarto, 2012). Minat belajar siswa menunjukkan rasa ketertarikan dalam mengikuti pelajaran dengan memiliki perasaan senang dan nyaman. Pada dasarnya minat belajar akan mendorong siswa untuk memperhatikan pelajaran dengan baik. Siswa yang memiliki antusiasme dalam belajar akan memudahkan memahami pelajaran yang disampaikan guru. Sehingga hal tersebut juga memudahkan siswa untuk meraih hasil belajar yang maksimal dan sesuai harapan.

Pada masa pandemi Covid-19, seluruh sekolah negeri di Surabaya mewajibkan sistem pembelajaran menggunakan Microsoft Teams, tak terkecuali di SMP Negeri 25 Surabaya. Mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa SMP Negeri 25 Surabaya salah satunya yaitu mata pelajaran IPS. Sistem pembelajaran yang diterapkan di SMP Negeri 25 Surabaya adalah sistem pembelajaran *hybrid learning*. SMP Negeri 25 Surabaya menggunakan sistem tatap muka 50% dengan pembagian jadwal tatap muka perkelas dengan sistem absen ganjil genap. Jadi dapat diartikan pembelajaran menggunakan sistem hybrid learning yaitu sebagian pembelajaran tatap muka di kelas dan sebagian lagi secara online di Microsoft Teams.

Berdasarkan pengamatan selama Pengenalan Lapangan Persekolahan II (PLP) di SMP Negeri 25 Surabaya, dalam pembelajaran IPS masih ada beberapa guru di SMP Negeri 25 Surabaya lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran lebih bersifat konvensional. Kemudian, guru jarang atau bisa dikatakan kurang memanfaatkan media atau aplikasi pembelajaran berbasis game edukasi atau sebagainya. Kurangnya variasi pembelajaran dapat menurunkan minat belajar siswa. Selain itu, diperoleh data dari dokumen nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) kelas VIII pada semester ganjil tahun ajar 2021/2022 memperoleh rata-rata nilai sebesar 66,53. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut dapat dikatakan termasuk dalam kategori dibawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 80 yang telah ditentukan pada mata pelajaran IPS.

Hasil belajar dan minat belajar siswa juga bisa disebabkan dari berbagai faktor, misalnya faktor dalam individu siswa dan faktor luar kepribadian siswa. Misalnya pada diri siswa sendiri, masalah pribadi siswa yang dapat mengurangi minat belajarnya. Sedangkan dari luar kepribadian siswa, seperti metode pembelajaran atau bisa juga berasal dari guru itu sendiri sebagai pemberi materi

pembelajaran. Mendorong minat belajar pada individu siswa berfungsi dalam peningkatan hasil belajar siswa. Minat belajar yang besar akan memudahkan siswa untuk mendalami materi. Dengan demikian, pemahaman siswa yang terhadap materi akan mempengaruhi hasil belajar yang sesuai dengan harapan.

Hasil belajar dan minat belajar yang maksimal dan sesuai harapan memerlukan variasi metode pembelajaran atau dengan games pembelajaran. Hal ini dilaksanakan agar siswa tidak merasa jenuh selama kegiatan belajar mengajar. Menurut Widoretno, Setyawan, & Mukhlison (2021) dampak menggunakan game dalam pembelajaran yakni dapat meningkatkan konsentrasi, mengembangkan daya nalar atau berpikir, dan mengurangi tingkat stress pada anak. Baamboozle merupakan game edukasi berbasis web yang menyediakan game interaktif dan menarik. Game ini menggunakan kuis sebagai permainannya. Kuis yang digunakan bisa membuat sendiri secara manual atau kuis yang sudah dibuat oleh anggota lain. Tentunya kuis yang akan dipakai dalam game adalah kuis yang telah dibuat oleh pendidik. Hal yang menarik dari Baamboozle ini merupakan kuis yang dijawab secara berkelompok. Sehingga adanya rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Kuis yang telah selesai diinput di Baamboozle akan muncul dalam papan kuis permainan dimana setiap kuis ada nomor masing-masing. Setiap kelompok akan menyebutkan nomor kuis yang akan dijawab. Kelebihan dalam permainan ini, siswa akan berlomba-lomba untuk menjadi pemenang sehingga pembelajaran akan lebih interaktif. Namun kelemahannya, papan kuis hanya bisa dikendalikan oleh pendidik.

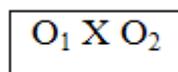
Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Eka Kusumaningrum (2021) tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap minat belajar IPS siswa sekolah dasar. Uji hipotesis yang diperoleh yakni $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ yang artinya H_1 diterima. Maka disimpulkan dari penelitian tersebut, ada pengaruh menggunakan media pembelajaran Kahoot terhadap minat belajar IPS siswa sekolah dasar. Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Hasir Y. Uti (2021) tentang pengaruh penggunaan media game pada pembelajaran Bahasa Inggris secara daring dan luring di MTsN 1 Gorontalo. Peneliti melaksanakan pengamatan yang dilaksanakan selama 3 siklus praktek pembelajaran melalui pertemuan pertama dan kedua yang dilaksanakan secara daring dan luring. Media game yang digunakan adalah Quizizz, Baamboozle, dan Kahoot. Selama 3 siklus praktek pembelajaran terdapat peningkatan antusiasme siswa.

Diharapkan proses pembelajaran *hybrid learning* dengan menggunakan game pembelajaran khususnya Baamboozle dapat mengoptimalkan hasil belajar dan minat belajar siswa pada materi IPS. Tumbuhnya minat belajar, akan menjadikan siswa tertarik dan siswa akan lebih memperhatikan selama proses pembelajaran. Rasa ketertarikan siswa menjadikan siswa mendengarkan materi dengan baik. Sehingga materi akan tersampaikan dengan baik dan memudahkan siswa meningkatkan hasil belajar. Terlebih lagi di era teknologi yang berkembang semakin pesat, memaksa guru untuk memanfaatkan teknologi dengan sebaik dan sekreatif mungkin. Berdasarkan uraian diatas, penulis bermaksud untuk mengetahui bagaimana pengaruh pembelajaran *hybrid learning* menggunakan media Baamboozle terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa SMP Negeri 25 Surabaya pada materi IPS masa penjajahan Belanda.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang memberikan suatu perlakuan terhadap kelompok tertentu untuk mencari adanya pengaruh terhadap perlakuan tersebut dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2011). *Pre-Experimental*

Design merupakan desain yang digunakan pada penelitian dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest-Design*. Hasil dari desain ini merupakan variabel terikat yang tidak hanya dipengaruhi oleh variabel bebas (Sugiyono, 2011). *One-Group Pretest-Posttest* merupakan desain penelitian yang tidak ada kelas kontrol dalam aktivitas penelitian. Gambaran desain ini sebagai berikut:



Keterangan:

O_1 = nilai *pretest* sebelum perlakuan

X = perlakuan

O_2 = nilai *posttest* setelah perlakuan

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 25 Surabaya, berlokasi di Jalan Simo Mulyo No.25, Simomulyo, Kec.Sukomanunggal, Kota Surabaya. Penelitian yang akan dilaksanakan yaitu pengaruh pembelajaran *hybrid learning* menggunakan media Baamboozle terhadap minat belajar siswa SMPN 25 Surabaya pada meteri masa penjajahan belanda yang berada di semester genap kelas VIII dengan siklus praktek pembelajaran untuk pengambilan data selama empat kali pertemuan. Seluruh siswa SMPN 25 Surabaya kelas VIII merupakan populasi penelitian. Sedangkan sampel yang diambil adalah seluruh siswa kelas VIII-H, dengan menggunakan teknik *random sampling*. Siswa kelas VIII-H berjumlah 37 siswa secara keseluruhan. Namun sayangnya ada 3 siswa yang sejak awal pembelajaran di semester ganjil tidak pernah mengikuti pembelajaran, sehingga sampel hanya berjumlah 34 siswa.

Tes soal *pretest-posttest*, angket minat belajar, dan lembar observasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Instrumen penelitian dan RPP sebelumnya di uji validitas kepada dosen ahli dan uji validitas soal. Uji validitas soal menggunakan *Pearson Product Moment* melalui bantuan SPSS 21. Sedangkan, melakukan uji normalitas menggunakan *kolmogorov-smirnov*, uji homogenitas menggunakan *levne test*, uji hipotesis menggunakan uji t-berpasangan (*Paired Sample Test*), dan perhitungan nilai *N-Gain* digunakan sebagai teknik analisis data dengan melalui bantuan SPSS 21. Rumus nilai *N-Gain* seperti berikut :

$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$

Hasil dari nilai *N-Gain* yang diperoleh dikategorisasikan sesuai dengan acuannya seperti berikut:

Tabel 1 Kategori *N-Gain* Score

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sedangkan analisis angket skala likert 4 menggunakan rumus perhitungan persentase respon angket siswa dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah nilai yang didapatkan}}{\text{Nilai Ideal}} \times 100\%$$

Selanjutnya hasil dari persentase setiap siswa dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 2 Konversi Skor Menjadi Kategori Penilaian

Presentase (%)	Kategori
$85\% \leq n$	Sangat Tinggi
$70\% \leq n < 85\%$	Tinggi
$50\% \leq n < 70\%$	Kurang Tinggi
$n < 50\%$	Rendah

(Pranatawijaya, Widiatry, Priskila, & Putra, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum soal test dibagikan, peneliti melakukan pengujian terhadap dosen ahli dan uji validitas soal. Uji validitas soal menggunakan *Pearson Product Moment* melalui bantuan SPSS 21. Dari hasil uji validitas diperoleh hasil yang menunjukkan 20 item soal dinyatakan valid dengan nilai $r_{hitung} > 0,361$ (acuan r_{tabel} dengan menggunakan responden 30). Setelah soal dinyatakan valid, soal test layak diaplikasikan dalam penelitian. Deskripsi statistika data hasil *pretest-posttest* yang diperoleh dalam penelitian ditampilkan dalam tabel 3.

Tabel 3. Deskripsi Data Hasil *Pretest-Posttest*

	Jumlah Siswa	Min	Max	Rata-Rata	Std. Deviasi
Pretest	34	50	85	66,32	9,948
Posttest	34	70	100	85,15	7,636

Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil maksimal nilai pretest yang diperoleh siswa adalah 85 dan nilai minimal 50 dengan rata-rata 66,32. Nilai rata-rata pretest menunjukkan angka yang masih dibawah nilai KKM mata pelajaran IPS sebesar 80. Sedangkan hasil maksimal nilai posttest yang diperoleh siswa adalah 100 dan nilai minimal 70 dengan rata-rata 85,15 yang artinya nilai rata-rata melampaui nilai KKM mata pelajaran IPS. Tahap selanjutnya adalah melakukan uji prasyarat dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini mengaplikasikan uji *kolmogorov-smirnov* yang menghasilkan perhitungan dalam tampilan tabel 4 dibawah ini.

Tabel 4 Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Hasil Belajar Siswa	Kelas	Kolmogorov-smirnov		
		Statistic	Df	Sig.
	Nilai Pretest	0.149	34	0.053
	Nilai Posttest	0.132	34	0.140

Tabel 4 menunjukkan bahwa uji normalitas pada nilai *pretest* mendapatkan nilai *Asymp. Sig* sebesar $0.053 > 0.05$. Sedangkan hasil uji normalitas pada nilai *posttest* memperoleh nilai *Asymp. Sig* sebesar $0.140 > 0.05$, hasil tersebut membuktikan data berdistribusi normal.

Pengujian selanjutnya adalah uji homogenitas nilai *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan *levne test*. Hasil uji homogenitas ditampilkan dalam tabel 5 dibawah ini.

Tabel 5 Hasil Pengujian Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	3.247	1	66	0.75

Nilai signifikansi yang diperoleh pada tabel sebesar $0.075 > 0.05$, sehingga diketahui hasil tersebut membuktikan data berasal dari varian yang sama (homogen).

Setelah mengetahui data berdistribusi normal dan homogen, tahap berikutnya yaitu melakukan uji t-berpasangan (*Paired Sample Test*) yang digunakan sebagai uji hipotesis. Mengenai hipotesis pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh pembelajaran *hybrid learning* menggunakan media Baamboozle terhadap peningkatan hasil belajar kognitif pada materi IPS. Hasil Uji hipotesis ditampilkan dalam tabel 6 berikut ini.

Tabel 6 Hasil Perhitungan Uji t-berpasangan

	T	df	Sig. (2-tailed)
Nilai Pretest-Posttest	-11.702	33	0.000

Tabel 6 diatas menunjukkan bahwa uji t-berpasangan menghasilkan nilai *Sig.* sebesar $0.000 < 0.05$, yang menunjukkan ditolaknya H_0 dan diterimanya H_1 . Sehingga dari hasil tersebut membuktikan adanya pengaruh pembelajaran *hybird learning* menggunakan media Baamboozle terhadap hasil belajar siswa pada materi IPS. Data tersebut juga membuktikan bahwa hasil belajar kognitif siswa mengalami perbedaan antara hasil sebelum dan setelah diterapkannya pembelajaran *hybrid learning* menggunakan media Baamboozle. Setelah uji hipotesis, selanjutnya melakukan pengujian nilai *n-gain* berdasarkan data nilai *pretest-posttest* siswa. Berikut ini hasil uji *n-gain* ditampilkan pada tabel 7.

Tabel 7 Hasi Perhitungan N-Gain

Kelas	Kategori			Rata-Rata Nilai N-Gain
	Rendah	Sedang	Tinggi	
VIII-H	5	24	5	0,56
Presentase	15%	71%	15%	56%

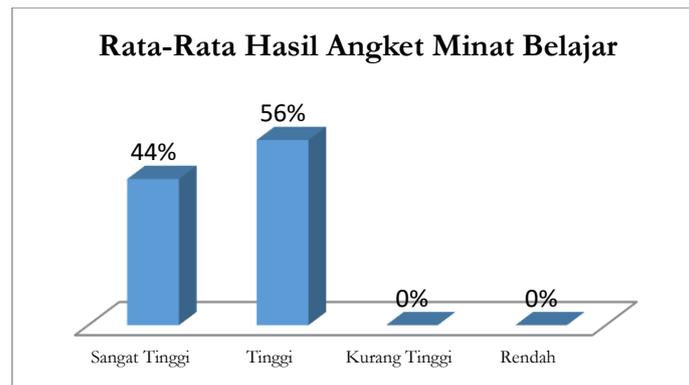
Berdasarkan tabel 7 diketahui sebanyak 5 siswa termasuk dalam kategori rendah dengan memiliki presentase sebesar 15%, sebanyak 24 siswa yang termasuk dalam kategori sedang dengan memiliki presentase sebesar 71%, dan sebanyak 5 siswa yang termasuk dalam kategori tinggi dengan memiliki presentase sebesar 15%. Rata-rata *N-Gain* yang didapatkan sebesar 0,56, yang merupakan dalam kategori "Sedang".

Selanjutnya analisis angket minat belajar untuk mengetahui minat belajar IPS selama pembelajaran. Hasil angket minat belajar terhadap 15 butir pernyataan dihitung dalam persentase yang ditampilkan dalam tabel 8.

Tabel 8 Hasil Angket Minat Belajar

Presentase (%)	Jumlah	Kategori
85 - 100	15	Sangat Tinggi
70 - 84	19	Tinggi
50 - 69	0	Kurang Tinggi
0 - 49	0	Rendah
Total	34	

Tabel 8 merupakan hasil respon nilai angket yang telah diisi siswa. Hasil diatas menunjukkan bahwa ada respon baik terhadap minat belajar IPS siswa dengan mengaplikasikan media Baamboozle pada sistem pembelajaran *hybrid learning*. Hasil minat belajar siswa rentang presentase 85-100 memperoleh sejumlah 15 siswa yang merupakan termasuk kategori "Sangat Tinggi". Sedangkan pada rentang presentase 70-84 memperoleh sejumlah 19 siswa yang merupakan termasuk dalam kategori "Tinggi". Rata-rata hasil minat belajar jika dipresentasikan dalam bentuk diagram batang akan seperti dibawah ini.



Gambar 1. Rata-Rata Hasil Angket Minat Belajar

Rata-rata hasil angket minat belajar siswa memperoleh sebesar 44% dengan kategori "Sangat Tinggi" dan sebesar 56% dengan kategori "Tinggi". Minat belajar siswa yang ditunjukkan berdasarkan hasil angket menunjukkan ketertarikan siswa menggunakan media Baamboozle. Dengan menggunakan media ini mengajak siswa belajar sambil bermain melalui kuis bersama, sehingga muncullah perasaan senang selama proses pembelajaran. Dari hasil angket minat belajar membuktikan antusiasme siswa pada pembelajaran menggunakan media Baamboozle.

Gambaran minat belajar IPS siswa menggunakan media Baamboozle selama pembelajaran *hybrid learning* dapat diketahui melalui hasil lembar observasi minat belajar. Pengamatan ini dilakukan terhadap siswa yang berada di kelas. Peneliti kesulitan dalam melakukan observasi kepada siswa yang mengikuti pembelajaran secara online karena pengamatan tidak seleluasa didalam kelas, terlebih lagi siswa sering mematikan kamera saat pembelajaran. Jadwal pembelajaran IPS kelas VIII-H bertepatan di hari bagi siswa yang memiliki absen ganjil mengikuti pembelajaran di kelas, dengan jumlah sekitar 17 siswa. Sisanya mengikuti pembelajaran melalui Microsoft Teams. Hasil observasi minat belajar dilakukan ketika pembelajaran menggunakan media. Pengamatan dilakukan pada pertemuan kedua dan pertemuan keempat. Ada beberapa siswa yang terlihat memenuhi aspek yang diharapkan. Rician hasil observasi dirangkum dalam tabel 9 dibawah ini.

Tabel 9 Hasil Rekapitulasi Lembar Observasi

No	Aspek yang Diamati	Pert. II	Pert. IV
1	Siswa terlihat ceria saat jam pelajaran IPS dimulai	8	12
2	Siswa antusias saat mengikuti pelajaran IPS	11	11
3	Siswa memperhatikan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan	14	17
4	Siswa menyimak dengan baik ketika tidak diberikan penjelasan materi	17	17
5	Siswa bertanya didalam kelas ketika tidak paham dengan materi yang disampaikan	3	3
6	Siswa tidak bermain sendiri ketika diberikan penjelasan guru	17	17
7	Siswa ikut serta dalam menjawab kuis IPS	18	25
8	Siswa antusias dalam menjawab kuis IPS	12	14
9	Siswa merasa senang ketika mendapatkan skor tertinggi saat kuis	3	5

Pertemuan pertama digunakan untuk pengerjaan *pretest* dan pemberian materi pertama. Dilanjut pertemuan kedua pemberian perlakuan dengan menggunakan media Baamboozle dalam pembelajaran *hybrid learning*. Pemberian materi selanjutnya dilanjut pada pertemuan ketiga. Dan terakhir pertemuan keempat dilanjut dengan pemberian perlakuan kembali dengan menggunakan media Baamboole dalam pembelajaran. Pada perlakuan media pada hari kedua dan keempat ada perubahan peningkatan aktivitas siswa. Hal ini ditunjukkan pada hasil lembar observasi minat belajar pada tabel 9. Tabel 9 menunjukkan ada beberapa aspek yang mengalami peningkatan di hari keempat, salah satunya adalah keikutsertaan siswa dalam menjawab kuis pertanyaan.

Peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa ada pengaruh media dalam meningkatkan informasi peserta didik. Sejalan dengan pendapat Muhajarah & Rachmawati (2019) bahwa keberadaan media dalam kerucut pengalaman Dale dapat membantu tingkat kadar informasi yang diingat sebesar 70% daripada pembelajaran dengan metode ceramah yang sebesar 20%. Sari (2019) menjelaskan bahwa Dale tertarik dengan modus belajar milik Brunner bahwa tingkat pembelajaran yang lebih mudah diingat siswa dengan pengalaman langsung (*enactive*), dilanjut dengan indera visual melalui pictorial/gambar (*iconic*), dan selanjutnya dengan membaca atau mendengar (*symbolic*). Jika ditarik dari pernyataan tersebut bahwa dengan menggunakan media, siswa tidak hanya mendengar namun juga mengerahkan indera penglihatan. Terlebih lagi jika guru mengajak siswa untuk berpartisipasi (keaktifan) dalam pembelajaran, siswa akan sekaligus belajar melalui pengalaman secara langsung. Selain itu, pembelajaran menggunakan media sebagai game pembelajaran bisa berdampak positif bagi siswa dan dapat menjadikan siswa lebih konsentrasi dalam belajar (Uti, Munir, & Said, 2021). Konsentrasi belajar siswa berpengaruh dalam proses belajar. Konsentrasi siswa yang tinggi dapat memudahkan siswa menekuni pelajaran yang telah dijelaskan guru. Akibatnya hasil belajar akan optimal dan sesuai harapan.

Berdasarkan hasil analisis penelitian, terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan pada hasil *posttest* siswa. Namun sayangnya memperoleh nilai *n-gain* sebesar 0,56 yang termasuk dalam kategori "Sedang". Sedangkan hasil analisis angket minat belajar memperoleh rata-rata sebesar 44% dalam kategori "Sangat Tinggi" dan 56% dalam kategori "Tinggi". Hal ini dapat dikarenakan faktor lain yang menyebabkan nilai *n-gain* dikategorikan sedang, akan tetapi berbeda dengan angket minat yang tinggi. Perlu diketahui kembali bahwa hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor dalam dan faktor luar individu siswa. Tidak dapat dipungkiri apabila siswa mengalami kendala pada dirinya sendiri yang dapat menghambat hasil belajarnya. Kemudian, pembelajaran dengan menggunakan game lebih menitikberatkan kepada proses pembelajaran yang menyenangkan, yang menarik perhatian siswa, dan mendorong antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan perasaan senang.

Pemaparan hasil penelitian membuktikan bahwa media Baamboozle dapat diaplikasikan sebagai alternatif dalam mengoptimalkan hasil dan minat belajar siswa pada sistem pembelajaran *hybrid learning* materi IPS. Meskipun *n-gain* yang diperoleh dalam kategori sedang, namun media Baamboozle ini dinilai cukup efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh Purba, Afridika & Junita (2021), meneliti media Quizizz memperoleh nilai *n-gain* dalam kategori sedang. Meskipun ada perbedaan media yang digunakan, akan tetapi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis game terbilang cukup efektif digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan media game membuat belajar lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Penelitian terdahulu dari Uti, Munir & Said (2021), juga membuktikan bahwa media Baamboozle dinyatakan sangat menarik dengan presentase sebesar 62,50% dan menarik dengan presentase sebesar 37,50% yang dilihat berdasarkan analisis angket yang dibagikan kepada siswa.

Media Baamboozle merupakan media game digital yang memerlukan akses internet dalam penggunaannya. Media ini dimainkan secara berkelompok dan setiap kelompok akan memilih salah satu nomor di layar yang berisikan soal yang akan dijawab. Setiap nomor dapat juga bersikan *gift* tambahan poin atau pertukaran poin nilai kelompok tertinggi tanpa menjawab soal. Dapat pula berisikan jebakan pengurangan poin atau dapat juga tidak mendapatkan apa-apa (kosong). Setiap kelompok yang bisa menjawab akan mendapatkan poin, begitu sebaliknya setiap siswa yang tidak bisa menjawab tidak akan mendapatkan poin dan tidak ada sistem pengurangan poin.

Kelebihan menggunakan media ini adalah siswa tidak perlu repot-repot untuk *log in* untuk bisa menjawab kuis. Siswa hanya perlu untuk fokus di layar yang ditampilkan oleh guru, sehingga perhatian siswa lebih fokus dan bisa nyaman untuk lebih interaktif. Selanjutnya, dimainkan secara berkelompok sehingga terlihat ada kerja sama siswa. Utii, Munir & Said (2021) juga mengatakan bahwa pada pembelajaran menggunakan media Baamboozle membentuk jiwa kompetisi siswa. Jiwa kompetisi menimbulkan persaingan yang tentunya mengarahkan kepada hal yang positif. Terlebih lagi pada media Baamboozle yang terdapat power-ups yang berisikan gift tambahan poin atau bisa juga berisikan jebakan pengurangan poin yang dapat menjadikan permainan lebih seru dan menyenangkan. Namun dibalik kelebihan tentunya ada kekurangan saat menggunakan media Baamboozle pada pembelajaran *hybrid learning*. Kekurangannya yaitu (1) terbatasnya jam pertemuan di kelas, (2) siswa yang mengikuti pembelajaran dirumah tidak dapat terkontrol dengan baik karena keterbatasan jangkauan guru (3) terdapat batasan kata saat membuat soal, (4) kuis permainan tidak dijawab secara individu dengan akses akun masing-masing siswa, (5) kuis tidak dapat dilempar ke kelompok lain, hanya bisa dijawab secara bergilir sesuai urutan kelompok.

Pembelajaran *hybrid learning* menggunakan media Baamboozle juga dapat menurunkan rasa bosan siswa selama proses pembelajaran. Pembelajaran satu arah yang selalu fokus kepada guru akan menimbulkan kejenuhan dan menurunnya tingkat konsentrasi bagi siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media game tentunya akan mengalihkan perhatian siswa untuk lebih berkonsentrasi. Sesuai dengan penelitian ini, terlihat pada hasil uji hipotesis yang diperoleh menunjukkan nilai *Sig.* sebesar $0.000 < 0.05$. Bahwa hasil tersebut menunjukkan keberadaan pengaruh menggunakan media Baamboozle terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, menggunakan media Baamboozle menjadikan siswa akan lebih aktif dan ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Dampak lain yang dirasakan siswa yaitu dapat menghibur dan mengurangi stress (Widoretno, Setyawan, & Mukhlison, 2021). Keberadaan media juga berpengaruh terhadap psikologi siswa (Muhajarah & Rachmawati, 2019). Hal ini juga dirasakan siswa saat menggunakan media Baamboozle berdasarkan hasil analisis angket siswa. Maka, menggunakan media game dalam pembelajaran akan lebih berpengaruh dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian, simpulan dalam penelitian ini adalah pembelajaran *hybrid learning* menggunakan media Baamboozle berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pengaruh diambil berdasarkan hasil uji hipotesis yang memperoleh nilai *Sig.* sebesar $0.000 < 0.05$, yang artinya ditolaknya H_0 dan diterimanya H_1 . Pencapaian hasil belajar nilai pretest memperoleh rata-rata sebesar 66,32 sedangkan nilai posttest sebesar 85,15. Rata-rata nilai *n-gain* memperoleh sebesar 0,56 yang termasuk dalam kategori "Sedang". Selanjutnya, media ini juga dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran *hybrid learning*. Minat belajar siswa pada media ini ditunjukkan berdasarkan hasil angket siswa yang memperoleh rata-rata sebesar 44% dalam kategori "Sangat Tinggi" dan 56% dalam kategori "Tinggi". Sehingga media Baamboozle dapat digunakan pada pembelajaran *hybrid learning* untuk peningkatan hasil belajar dan minat belajar siswa SMP Negeri 25 Surabaya pada materi IPS.

Saran bagi peneliti berikutnya diharapkan mengembangkan penelitian dengan menggunakan sampel kelas kontrol dan kelas eksperimen dan diharapkan unit analisis lebih tajam sehingga dapat memberikan kontribusi yang lebih maksimal. Selanjutnya, disarankan untuk mengecek kembali perangkat yang digunakan (komputer/laptop) apakah sudah terhubung dengan internet supaya penggunaan waktu lebih efektif. Bagi guru, media Baamboozle diharapkan digunakan pada proses

pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk peningkatan hasil belajar dan minat belajar siswa. Bagi siswa, diharapkan lebih meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran IPS setelah menggunakan media Baamboozle pada proses pembelajaran. Bagi sekolah, diharapkan selalu mendukung para guru untuk mengembangkan variasi metode pembelajaran, media pembelajaran yang bersifat kreatif, dan memfasilitasi sarana dan prasarana.

DAFTAR PUSTAKA

- Budinibowo, S. (2016). *Hubungan Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar IPS di SMP Negeri 14 Kota Madiun. Gulawentab: Jurnal Studi Sosial*, 60-68.
- Endayani, H. (2018). Sejarah dan Konsep Pendidikan IPS. *ITTIHAD*, 117-127.
- Feriady, M., Harnanik, & Sunarto, S. (2012). Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Keterampilan Mengajar Guru dan Fasilitas Belajar Siswa Terhadap Minat Belajar IPS Kelas VIII SMP N 3 Purbalingga. *Economic Education Analysis Journal*, 1-7.
- Muhajarah, K., & Rachmawati, F. (2019). Game Edukasi berbasis Android: Urgensi Penggunaan, Pengembangan dan Penguji Kelayakan. *JUSTEK: Jurnal Sains dan Teknologi*, 29-36.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, Priskila, R., & Putra, P. B. (2019). Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman. *Jurnal Sains dan Informatika*, 128-136.
- Purba, L. S., Afridika, S., & Junita, Y. (2021). Innovation in Using the Quizizz-Assisted Zoom Application in Chemistry Learning during the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Phenomenon*, 117-126.
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat Dalam Pembelajaran. *MUDIR: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 42-57.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suprijono, A. (2019). *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Surat Keputusan Bersama 4 Menteri Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19.2021. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/12/keputusan-bersama-4-menteri-tentang-panduan-penyelenggaraan-pembelajaran-di-masa-pandemi-covid19>
- Syahrudin, & Mutiani. (2020). *STRATEGI PEMBELAJARAN IPS: Konsep dan Aplikasi*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Utami, P. S., & Gafur, A. (2015). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPS di SMP Negeri di Kota Yogyakarta. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 97-103.
- Uti, H. Y., Munir, & Said, S. D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Game pada Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Daring dan Luring di MTs N 1 Gorontalo. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 10-17.
- Widoretno, S., Setyawan, D., & Mukhlison. (2021). Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak. *Pro-Tapenas*, 287-295.